

軟式野球攻撃の新戦法に関する一考察

——選球スクイズについて——

大 内 敬 哉 (中京大学体育学部)

福 田 和 夫 (AJOCキクチ眼鏡専門学校)

A STUDY OF NEW TACTICS IN KITTENBALL BATTING — ON SQUEEZE BY BATTING EYE —

Keiya OHUCHI
(CHUKYO UNIVERSITY)

Kazuo FUKUDA
(AJOC KIKUCHI COLLEGE OF OPTOMETRY)

ABSTRACT

Today, squeeze play is in use at straight squeeze. This play means that the runner starts simultaneously with pitching and the batter must surely roll a ball in case squeeze play of sign was given by the bench. But, straight squeeze has a danger that batting side is thrown a waste pitch by an opponent battery.

Then, the purpose of this study was investigated the possibility of “squeeze by batting eye” (self - styled) which needs not anxiety of the danger.

Squeeze by batting eye is that we do squeeze only course that batter will be able to roll a ball for pitcher's pitting. In that case, the conditions of batting eye is agreed in advance, and the runner must judge quickly whether thrown ball is fit for the conditions or not, and the runner must swiftly start.

Then, there are two hypotheses when we investigate at the possibility of squeeze by batting eye.

(Hypothesis 1) : The probability of the runner's out may more than straight squeeze. Because, the runner is late to start as compared with straight squeeze.

(Hypothesis 2) : The runner and the batter of batting eye may not agree.

These two hypothesis was negated by the result of experiment. Namely, the possibility of squeeze by batting eye was evidenced. The conditions of batting eye is as following:

- 1) Height and low is from the shoulder to the kneecap.
- 2) Course is from strike's course to distance of two ball portion from it.

But, for the player, squeeze by batting eye needs some practice for the practical game. In this

case, important point is next three.

- (1) The batter must master the technique of batting rolling ball.
- (2) The runner and the batter must agree their own batting eye.
- (3) The runner must judge the batting eye as fast as he can. And, the runner must starts quickly.

I. 研究目的

「各チームは、相手チームより多くの得点を記録して、勝つことを目的とする。」(公認野球規則)これが、野球(Base Ball)の試合の目的である。したがって、各チームは1点の獲得に懸命になる。得点差の少ない試合においては、それに拍車かけられることは疑い得ない。

ところで、1得点差を争う試合において、しばしば勝敗を左右するプレーにスクイズ・プレー(Squeeze play)がある。スクイズ・プレー(以下スクイズと略す)とは、三塁走者を本塁に迎え入れる攻撃法であり、走者と打者が共同して行なうものである。原則的には、無死、1死で行なわれ、大量得点を期待するというよりも、1点を何としても奪い取ろうとする攻撃法である。したがって、スクイズを行なう状況はかなり限定される。

「スクイズにはセーフティ・スクイズとストレイト・スクイズの2つの型がある。前者は1塁手か3塁手のいずれかが、深く守っている時に用いられ、バントをうまい場所にころがさねばならない。後者は普通1、3塁手の双方が浅く守っている場合でも企て、どんなバントでも得点が可能になるように行なわれるものである。¹⁾セーフティ・スクイズは、打者がボールをころがしたのを確認してから走者がスタートを切る。それに対して、ストレイト・スクイズは、投手が投球すると同時に走者がスタートを切り、打者はどんなボールでも必ずころがさねばならない。前者は、1塁手あるいは3塁手の守備位置が深い場合、かつ走者が俊足である場合に限られる。したがって、試合においてはほとんどの

場合、後者が用いられる。

しかし、ストレイト・スクイズには大きな問題点が存在する。その問題点とは、相手バッテリー(投手と捕手)にウエスト・ボールを投げられる危険性があるということである。ウエスト・ボールを投げられた場合には、走者がタッチ・アウトになり、大切な好機がつぶれてしまう。

そこで、その危険性を心配しなくてもよい方法として考えついたのが“選球スクイズ”とでも呼べるものである。すなわち、選球スクイズとは、ウエスト・ボールはスクイズしないで、打者どころがせそうな投球コースの投球ボールのみをスクイズする方法である。具体的には、走者は投手が投球したのをみて、いちはやく打者どころがせるコースであるか否かを判断して、ころがすことが可能なコースと判断した時のみ、敏速なスタートを切る。この場合、走者はスタートを切ったが、打者が手を出さなかったという結果になってはいけな。選球スクイズは、走者と打者の呼吸(選球)が一致することが絶対条件である。

そこで、本研究は選球スクイズの可能性を実験を通じて考察しようとするものである。

2. 方法

表1 被験者

特性 ポジション	年 齢	野球歴	打 方	脚 力
投 手	25	12		
捕 手	25	12		
一 塁 手	24	11		
二 塁 手	26	13		
三 塁 手	23	10		
遊 撃 手	26	13		
打 者 A	23	10	右	
打 者 B	23	10	左	
走 者 A	23	10		上
走 者 B	24	11		中
走 者 C	26	13		下

b) 実験手順

選球スクイズの可能性を検討するに当って、2つの大きな課題（仮説）が考えられる。1つは、ストレイト・スクイズに比べてスタートが遅いため、走者が本塁でアウトになる確率が高いのではないかと。2つは、走者と打者の選球が一致しないのではないかと。この2つの問題点が仮説として考えられる。したがって、実験においてこの2つの仮説を検証することがポイントとなる。その結果、2つの仮説が否定されれば、選球スクイズの可能性が実証されたことになる。

なお、具体的な実験手順としては、まず、3塁走者が本塁でセーフになるかアウトになるかを確認する。次には、選球の条件を設定して、走者と打者の選球が一致するか否かを調べる。その際、条件の設定は実験結果を参考に試行錯誤的に随時行なう予定である。なお、最初の条件設定は、バッテリーにウエストボールとそうでないボールを意識的に投球させる。その際、走者と打者はウエストボールに対してはスクイズを行なわないで、それ以外の投球に対してのみスクイズを行なうように取り決めておく。

3. 結果

(1) 「3塁走者が本塁でアウトになる確率が高いのではないかと」という仮説Ⅰについての考察。

投手にストライクを投げてもらい、その投球されたボールが打者の直前に来た時に3塁走者にスタートを切らせた。その結果は、表2と表

表2 スクイズの成功率（打者A）（%）

走者	成否	セーフ	アウト	計
走者 A		8 (80)	2 (20)	10 (100)
走者 B		9 (90)	1 (10)	10 (100)
走者 C		7 (70)	3 (30)	10 (100)
計		24 (80)	6 (20)	30 (100)

3のとおりであった。

表2と表3からわかるように、3塁走者の本塁でのセーフの確率は80%と86.7%であった。しかも、アウトになった場合の状況を振り返ってみると、半分以上が“打球が強くて、そのバウンドが低い”場合であった。したがって、これらの結果より、仮説は否定された。すなわち、選球スクイズのスタートを切っても本塁でアウトになる確率は少なく、選球スクイズの可能性は十分にあることになる。

(2) 「走者と打者の選球が一致しないのではないかと」という仮説Ⅱについての考察。

a) 投手にウエストボールとそうでないボールとを意識して投げてもらった。なお、ウエストボールの投球率は40%に定めた。そして打者には、ウエストボールはスクイズしないで、それ以外のボールはスクイズせよと伝えた。その結果が表4と表5である。

表3 スクイズの成功率（打者B）（%）

走者	成否	セーフ	アウト	計
走者 A		9 (90)	1 (10)	10 (100)
走者 B		9 (90)	1 (10)	10 (100)
走者 C		8 (80)	2 (20)	10 (100)
計		26 (86.7)	4 (13.3)	30 (100)

表4 ウエスト・ボールを意識的に投球させた場合（打者A 走者A・B・C）（%）

投球の種類	選球	選球の一致	選球の不一致	計
ウエスト・ボール		18 (90)	2 (10)	20(100)
ウエスト・ボール以外の投球		24 (80)	6 (20)	30(100)

表5 ウエスト・ボールを意識的に投球させた場合（打者B 走者A・B・C）（%）

投球の種類	選球	選球の一致	選球の不一致	計
ウエスト・ボール		19 (95)	1 (5)	20(100)
ウエスト・ボール以外の投球		25 (83)	5 (17)	30(100)

表4と表5からわかるように、比較的高率の選球一致が認められた。しかし、選球不一致の原因を知りたく、走者と打者に質問してみた。その結果、大きな問題点が明らかになった。その問題点とは、ウエストボールとストライクボールに関しては比較的判断が容易であるが、投手がストライクを取りにきたにもかかわらずストライクコースをはずれてしまった場合の判断のむずかしさにある。したがって、選球の条件として投球コースを一定に決めておき、その決められたコースに投球された場合のみスクイズすることが重要になってくる。

b) a)の結果を踏まえて、選球の条件を設定し直した。すなわち、走者と打者に対して、ストライクボールのみをスクイズせよと指示したのである。ストライクボールと限定した理由は、次の3点からである。

第1は、野球選手にとってストライクゾーンは日々の練習において常に神経を使うことであり、また比較的客観性のあるものである。

第2は、打者にとってボール球よりもストライク球の方がスクイズしやすい。

第3は、ボール球に手を出すと、相手の投手を助けてしまう結果につながる可能性がある。さらに言及するならば、ストライク球に徹底すれば、相手投手を苦しめることができる。

以上の3点が、ストライク球に選球スクイズの条件を設定した理由である。その条件で行なった結果、次の3点が明らかになった。

1つは、走者側からみて投球の高低に関しては比較的判断を下しやすいが、コースに関しては判断がむずかしい。

2つは、走者にとっては、右打者よりも左打者の場合の方が投球ボールに対する判断が容易である。

3つは、打者でさえもストライクかボールかの判断ができない場合がある。

以上の点から、比較的客観性があると思われるストライクボールの判定が意外と信頼度が低いことがわかり、同時に選球の条件をストライクボールに設定することが困難であることがわかった。プロ野球の審判のストライク、ボール

の判定に対して、しばしばもめている場面を頭に思い浮べてみれば、なる程と感ずるであろう。

なお、b)の結果より、選球の条件をストライクボールに設定することは好ましくないことがわかった。と同時に、選球の条件をどのように設定しても、パーフェクトの成功を期待することは不可能である、ことがわかった。野球には、「完全」とか「絶対」という方法は存在しない。

パーフェクトの成功率が期待できないことがわかったが、いかにパーフェクトに近づけることができるか、が問題なので本研究の目的もこの点にあったのである。

c) 以上の点を踏まえて、次に選球の条件を設定し直してみたい。具体的には、高低は打者の肩の高さから、ひざ頭まで。コースは、ストライクコースからボール2個分程はずれたコースまで、という条件である。

上述のような条件に設定した理由は次の2点にある。まず、第1に、上述のコースまでなら打者にあまり負担をかけずにころがすことが要求できる点にある。逆に言えば、これ以上コースを大きくしてしまうと、打者に負担がかかり、ころがす成功率が低くなるのである。第2には、走者が比較的選球しやすいという点である。すなわち、走者の立場に立つならば、選球コースが狭ければ狭いほど判断がむずかしく、逆にコースが広ければ広いほど判断が容易になる。表6は、選球の条件をストライクに設定した場合と、c)の条件に設定した場合の成功率を表わしたものである。

表6より、選球の条件をストライクにするよりもc)に設定した方が妥当であることがわかった(表6では、一致の成功率は関係なく、不一致の失敗率の方を注目)。

表6 ストライクとc)の条件の一致度
(打者B 走者A・B・C) (%)

選球 投球の種類	一 致	不 一 致	計
ス ト ラ イ ク	18 (60)	12 (40)	30 (100)
c) の 条 件	26 (87)	4 (13)	30 (100)

4. 考察

軟式野球における比較的レベルの高いチーム同志の試合は、1点差を争うことが多い。しかも、1対0、2対1、というような得点の低い試合が多い。したがって、軟式野球は“守りの野球”が強調され、安打数が2、3本である試合も少なくない。このような現状を踏まえると、いかに1点の獲得に懸命にならなければならないか想像できるであろう。その際、スクイズが必然的に強調されるのである。

本研究におけるテーマを軟式野球に限定した理由は、選球スクイズが軟式野球ボールの特性を生かした攻撃法であるためである。その特性とは、ボールの反発力にある。野球ボールには、硬式ボールと軟式ボールがあるが、軟式ボールには、さらに、L号、A号、B号、C号の4種類がある。L号とB号は一般用、A号とC号は少年用である。外周はどれもゴム製であるが、L号、A号、C号は中空、B号（準硬式野球ボール）は中に充てん物がはいっている。それで、B号ボールを打つと、硬球と同じように快音を発し、その球あしも硬球とよく似ている。

反発力は、軟式ボール、準硬式ボール、硬式ボールの順で大きい。反発力が大きいということは、ボールの滞空時間が長いということである。したがって、高くはずんだボールは野手のグローブに収まるのは遅くなる。この点を利用したのが選球スクイズである。すなわち、軟式野球におけるスクイズの走者のスタートは、硬式野球、準硬式野球に比べて少し遅くてもよいのである。

なお、軟式野球特有の打法に“バスター”がある。バスターとは、叩きつけ打法のことである。要するに、軟式ボールの反発力の大きさを利用しようとする打法である。

一般的にスクイズはバントが用いられるが、軟式野球のスクイズにはほとんどの場合バスターが用いられる。従来、スクイズにバントが用いられてきた理由は、打つよりもバントの方が確実にボールをころがすことができる点にある。しかし、最近の野球選手はあまりバントが上手

でないことを考えておく必要がある。

さらに、軟式野球においてバスターが用いられる利点は、2つある。1つは、2ストライク後にファウル・ボールになっても、バントの場合とは違って打者がアウトになることはない。2つは、バスターにより打球が高くはずみ、野手のグローブに収まるまでに時間が長くなる点にある。

以上の点を踏まえて、実験を通じて選球スクイズの可能性を検討してきた。そして、2つの仮説の検証の結果、2つの仮説は否定された。すなわち、選球スクイズの可能性が立証されたのである。

仮説Ⅰの検証の結果、投手が投球したボールのコースを判断してから走者がスタートを切っても本塁でセーフになることが立証された。しかし、本塁でアウトになった例もいくつかあった。これは、走者の責任（スタートが遅い）、打者の責任、あるいは走者と打者の両者の責任のいずれかである。とくに、打者の責任といった場合、バスターの未熟にある。軟式野球チーム全体に言えることであるが、意外にバスターの技術が体得されていないのが現状である。したがって、やはり軟式ボールの反発力を生かしたバスターを体得することが各チームの今後の大きな課題と言えるであろう。と同時に、走者のスタートを含めた練習によって、選球スクイズの確実性も高くなるであろう。

仮説Ⅱの検証においては、選球の条件を随時改めながらすすめた。その結果、具体的な選球条件を設定する必要性を認識したと同時に、いくら選球条件の設定に工夫を加えても、何らかの問題点が残る完全な選球一致の条件を得ることができない、と結論がでた。しかし、重要なことは、いかに選球一致の確率を高くする条件を設定するかにある。それに加えて、実際の試合における状況を考えれば、ますます選球一致の確率は高くなる。すなわち、一流投手になればなるほど、走者3塁における投球は、ウエスト・ボールを投げるか、あるいはストライクでカウントを稼ぎにくるかのどちらかである。要するに中途半端な投球はしないのである。

なお、ストレイト・スクイズはあまりにも冒険的な方法であるため、その危険性を最少限に止める方法として選球スクイズを考えたのである。

しかし、それ以外に選球スクイズの妥当性を立証する理由がある。それは、ストレイト・スクイズの失敗は貴重な3塁走者の死に結びつくのに対して、選球スクイズの失敗は打者の死にだけに止めることができるという点である。すなわち、選球の条件設定の際、走者よりもやや大きく打者の選球の条件を設定して練習を行なわせればよいのである。そうすれば、走者はスタートを切ったが打者は手を出さなかったという結果にはならない。実際の試合において、無死からストレイト・スクイズを行なうことは極めて少ない。それは、ストレイト・スクイズがあまりにも危険性を含んでいるからである。しかし、上述の理由からも、選球スクイズは無死からでも大いに意味がある。

以上、選球スクイズの可能性について考察を進めてきたわけであるが、大切なことは練習によって、バスターの技術を体得することと、選球一致の確実性を高くすることである。それが達成されれば、選球スクイズが効果的な攻撃戦法の1つになることは疑い得ないのである。なお、本研究においては、軟式野球に限定して進めてきたが、決して硬式野球や準硬式野球における可能性を否定したものではない。

5. 結論

以上の実験結果から、選球スクイズの可能性が立証された。しかし、完全な攻撃戦法とは断言できない。なお、現段階において最も妥当と思われる選球の条件は次のとおりである。

- 1) 高低は打者の肩の高さから、ひざ頭まで。
- 2) コースはストライクコースから、ボール2個分程はずれたコースまで。

なお、選球スクイズを試合で用いるには練習が必要であるが、その際、重要な点は次の3点である。

- ① 打者はバスターの技術を体得すること。
- ② 走者と打者の選球が一致すること。

③ 走者はできるだけ早く選球の判断を下し、且つスタートは敏速に行なうこと。

注

- (1) 神田順治著、「野球」不昧堂出版、1971. P89.

参 考 文 献

- (1) 石井藤吉郎編著、「野球教室」大修館書店、1971.
- (2) 猪瀬成男著、「軟式野球」成美堂出版、1979.
- (3) 大島信雄著、「野球上達法」成美堂出版、1980.
- (4) 川上哲治監修、「野球」成美堂出版、1980.
- (5) 神田順治著、「野球」不昧堂出版、1971.
- (6) 光沢毅著、「甲子園野球」成美堂出版、1978.
- (7) 佐々木信也監修、「野球」日東書院、1979.
- (8) 千葉茂著、「野球入門」西東社、1980.
- (9) 別所毅彦監修、「野球」日東書院、1978.
- (10) 三宅大輔著、「近代野球入門」恒文社、1974.
- (11) 山田一男著、「新しい野球の科学」同文書院、1979.